

The way of the exploding fist

DISK TO LOAD TYPE: LOAD**".81

CASSETTE TO LOAD Hold down SHIFT and tap RUN/STOP

Le "Way of the Exploding Fist", Par Gregg Barnett

Le "Way of the Exploding Fist" est aussi proche d'un vrai combat qu'il est possible de l'être.

Dévenez un maître de cet art mystérieux et ancien, progressez du niveau des novices au 10e Dan et entraînez votre force et votre discipline.

Vous pouvez commander votre personnage soit par l'intermédiaire d'un manche à balai, soit par l'intermédiaire du clavier. Dix-huit différentes manœuvres sont possibles, y compris les blocages, les coups de pied, les coups de pied bond, les coups de pied balayants, les mouvements de grattage et même les pirouettes!

Mesurez-vous contre l'ordinateur, en affrontant des adversaires progressivement plus habiles ou mesurez-vous à un ami.

Le "Way of the Exploding Fist" possède tout cela: une action de compétition prenante, une animation graphique étonnante (plus de 700 sprites) et un accompagnement "son" proche de la réalité.

"THE WAY OF THE EXPLODING FIST '84" (L'explosion du poing)

Le "Way of the Exploding Fist" est un jeu de simulation de karaté et se commande entièrement à partir du clavier ou d'un manche à balai.

Bien qu'il soit possible qu'il faille un certain temps pour se familiariser parfaitement avec tous les mouvements possibles, vous devez pouvoir commencer à jouer presque immédiatement sans avoir appris de mouvements.

COMMENCER JOUER SANS LIRE TOUTES LES INSTRUCTIONS

Raccordez votre manche à balai au port arrière et appuyez sur le bouton de déclenchement de tir. C'est mettra le jeu en route.

Pour déplacer votre personnage: les positions à gauche et à droite commandent les mouvements de marche, les touches haut et bas de vos mouvements.

Utilisation des coups de pied: Tous les coups de pied sont commandés en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée.

Mouvement d'accroupissement: Le déplacement du manche à balai vers le haut permettre à votre personnage de se relever, alors que le mouvement vers le bas le fera s'accroupir.

Blocage: Le manche à balai vous permet également de bloquer les mouvements de votre adverse. Cette action s'obtient en faisant reculer votre personnage alors que votre manche à balai est déplacé vers l'avant. Quand vous avez fait ce mouvement, pour entrain de reculer naturellement, votre personnage se mettra en position de blocage. C'est une bonne chose pour vous étant donné que le "blockage" n'est mis en action que si vous êtes en danger d'être frappé par votre adverse.

Pour sortir de la position de "blockage", déplacez le manche à balai au point mort ou à toute autre position que le mouvement en arrière.

"Mouvement retenu": La plupart des mouvements dans le "Way of the Exploding Fist" peuvent être décommandé pendant un court temps après leur début d'exécution, ce qui vous permet de changer d'avis et de corriger votre position. Pour faire cela, il suffit de vous déplacer vers l'arrière, déplaçant le manche à balai dans la position correcte pendant un instant suffisamment long pour que le mouvement s'exécute.

Pour s'entrainer aux mouvements: La façon la plus facile de s'entrainer aux mouvements est de se mettre en mode "2 joueurs" et de faire l'essai de toutes vos possibilités. Votre adversaire ne faisant aucun geste contre vous, il doit vous aider à dérouler tous les mouvements à la perfection.

Ceci doit suffire pour commencer à jouer au "Way of the Exploding Fist". Les instructions qui suivent expliquent en plus grand détail les subtilités qui ce jeu vraiment excitant.

MODES "UN JOUEUR" ET "DEUX JOUEURS"

Les deux modes du "Exploding Fist" permettent de jouer en mode "un joueur" ou "deux joueurs". Les

seules différences entre ces deux modes sont celles liées au manche à balai raccordé au port arrière, alors que les mouvements du joueur rouge sont commandés par le manche à balai raccordé au port avant.

Si vous jouez en mode "un joueur", c'est toujours le joueur bleu que vous commandez. Différentes options peuvent être sélectionnées avant chaque partie:

DEL: Commutation effet sonore "Karate" ou "Arrêt". (La musique est toujours en marche.)

F7: Commutation entre options Mode "1 joueur" et mode "deux joueurs".

F7: Commutation entre commande "manche à balai" et commande "clavier".

Pour recommander une partie, appuyez sur F1 ou sur le bouton de tir du manche à balai. Pour interrompre une partie en cours, appuyez sur F5.

Si l'on n'a pas appuyé sur F1, l'ordinateur se mettra automatiquement en mode "démonstration", l'ordinateur commandant les deux personnes. Ceci est indiqué par la mention "DEMO" en haut et à gauche de l'écran. Si l'on appuie sur le bouton de déclenchement de tir alors que l'ordinateur est en mode "démonstration", l'effet sera le même que lorsque vous appuyez sur F1, i.e. c'est-à-dire que vous pouvez commencer à jouer dans le mode qui se trouve dans les deux sélections.

Jeu en mode "un joueur": L'objectif est de progresser en niveaux de Dan en surmontant des adversaires successifs dont chacun se trouve meilleur que le précédent. Si l'on commence au niveau novice, l'objectif est d'arriver au 10e Dan.

Dans chacun des combats, le but est de marquer deux points envers contre votre adverse. Le premier joueur qui obtient deux points gagne le combat. Dans le cas où aucun des joueurs n'obtient deux points au cours de la période spécifiée, le jugé arbitre détermine quel joueur s'est montré le meilleur et accordera la victoire en conséquence.

Le match se termine lorsque votre adversaire dans n'importe lequel des combats aura marqué deux points.

Jeu en mode "deux joueurs": Dans cette situation, le match ne se termine pas comme ci-dessus, mais le vainqueur est celui qui aura marqué le plus de points après une série de quatre combats. Lorsque la limite de temps se trouve atteinte pour chaque combat, le jugé-arbitre arrête le combat et un nouveau combat commence.

LE SYSTEME DE MARQUES

Tous les points ne se marquent pas en fonction de l'action entreprise, mais en fonction de la qualité d'exécution de chaque action. Si votre action aggressive n'aboutit pas au contact, évidemment aucun point ne vous sera accordé. Si votre action est exécutée à la perfection, vous obtiendrez un point entier.

Dans certains cas toutefois, votre action ne sera pas parfait. Dans ces cas-là vous n'obtiendrez qu'un demi-point.

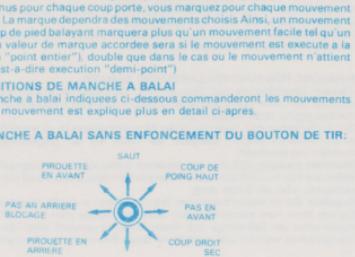
Votre total de points est indiqué dans l'angle supérieur droit de l'écran par des symboles vides ou pointés vers le haut ou vers le bas, affichés à gauche, alors que les points du joueur contre sont affichés à droite. (Un demi-point représente un demi-point.)

Outre les points obtenus pour chaque coup porté, vous marquez pour chaque mouvement exécuté avec succès. La marque dépendra des mouvements choisis Ainsi, un mouvement difficile tel qu'un coup de pied balayant marquera plus qu'un mouvement facile tel qu'un coup de pied droit. La valeur de marque accordée sera si le mouvement est exécuté à la perfection (exécution "point entier"), double que dans le cas où le mouvement n'attient pas la perfection (c'est-à-dire exécution "demi-point").

RESUME DES POSITIONS DE MANCHE A BALAI

Les positions de manche à balai indiquées ci-dessous commanderont les mouvements appropriés. Chaque mouvement est expliquée plus en détail ci-après.

POSITION DU MANCHE A BALAI SANS ENFONCEMENT DU BOUTON DE TIR.



DIRECTION DU MANCHE A BALAI AVEC BOUTON DE TIR ENFONCE:



UTILISATION DU CLAVIER

L'option clavier a été incorporée pour les utilisateurs de Commodore désirant jouer à ce jeu sans manche à balai. Les touches suivantes sont utilisées en mode "Clavier":

Jouer 1

Q	W	E
A	S	D
Z	X	C

Jouer 2

P	@	*
L	:	;

Bouton de tir:

Touche Shift gauche Touché Shift droite

L'utilisation de ces touches est identique aux commandes exercées sur le manche à balai. Pour passer du mode "Manche à balai" au mode "Clavier", appuyez sur la touche F7, alors que l'ordinateur est en mode.

DETAILLS DES DIFFERENTES COUPS DE PIED

Comme il a été dit plus haut, tous les coups de pied se commandent en appuyant sur le bouton de tir en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée. Les instructions qui suivent supposent que le personnage fait face vers la droite. Vous verrez que les descriptions se referent à "gauche" et "droite". Lorsque votre personnage fait face dans l'autre direction toutes les commandes se trouvent symétriquement reflétées. En d'autres termes, si vous poussez vers la droite pour obtenir un coup de pied de hauteur moyenne lorsque vous faites face à droite, à l'inverse lorsque vous faites face à gauche, il faudra déplacer le manche à balai vers la gauche pour obtenir le même coup de pied moyen.

Ce principe s'applique pour les coups de poing et les pirouettes décrits dans les sections qui suivent.

Huit coups de pied sont possibles, correspondant à chacune des huit positions du manche à balai.

Coup de pied au bond: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai vers le haut. C'est un coup de pied extrêmement puissant et peut agir avec succès contre un adversaire debout ne se trouvant pas en position de blocage contre. Il est également possible d'en empêcher l'adversaire de se déplacer dans la direction d'accroupissement.

Coup de pied haut: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la bas.

Coup de pied moyen: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la droite.

Coup de pied sec court: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en bas vers la droite. L'avantage principal de ce coup de pied est qu'il est très rapide à exécuter et peut être utilisé en combinaison rapprochée.

Balayage (en arrière): Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la bas. Ce balayage bas met votre personnage en position accroupie puis effectue un balayage en avant. Ceci peut être efficace contre de nombreux actions d'attaque, et combine un mouvement offensif avec la défense.

Balayage (en avant): Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai en position diagonale, en haut vers la droite. L'avantage principale de ce coup de pied est qu'il est très rapide à exécuter et peut être utilisé en combinaison rapprochée.

Balayage pivotant: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la gauche. Ce mouvement est le coup de pied traditionnel avec pivotement de karaté, mais a également l'avantage de vous faire faire demi-tour. Ce coup de pied a deux effets distincts d'abord (en maintenant le bouton de tir enfoncé pendant tout le coup de pied), vous exécutez le coup de pied avec pivotement complet. Le second mode opératoire est un mouvement de rotation qui suit immédiatement le mouvement de pivotement décrit, mais en relâchant le bouton de tir avant que le coup de pied ne soit complété.

Vous trouverez que le coup de pied avec pivotement complet est une manœuvre qui prend de temps, elle peut être spécialement efficace dans de nombreuses situations. Notez aussi que le coup de pied avec pivotement complet vous retire de la ligne d'attaque directe de votre adversaire, certaines des mouvements d'attaque de votre adversaire, peuvent ne pas avoir d'action contre vous lorsque vous exécutez cette opération.

Coup de pied arrrière haut: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai dans la position diagonale, en haut vers la droite. Ce mouvement est l'inverse du coup de pied haut et ayant et vous permet d'attaquer des adversaires qui ont réussi à passer derrière vous.

Il est bien entendu également possible de faire demi-tour pour attaquer des adversaires qui se trouvent derrière vous (Voir note sur le coup de pied avec pivotement qui suit). Outre les coups de pied, le "Way of the Exploding Fist" exige que les adeptes soient habiles au combat rapproché avec utilisation de coup de poing. Trois coups de poing sont disponibles à partir du clavier contre le manche à balai: tenu que le bouton de tir ne soit pas appuyé sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai dans la position diagonale, en haut et à droite.

Coup de poing droit: Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en haut et à droite (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce mouvement est efficace contre un adversaire se trouvant raisonnablement proche.

Coup de poing court droit: Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en haut et à droite (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce geste est l'action la plus rapide que vous puissiez entreprendre et est extrêmement efficace en combat rapproché. Il permet de faire votre adversaire utiliser ce mouvement, et du fait qu'il est un coup de poing court, il est difficile pour votre adversaire de l'esquiver.

Coup de poing bas: Celui-ci s'obtient en se mettant à droite en appuyant sur le bouton de tir et déplaçant le manche à balai vers la droite. Est donné la variété de mouvements qui peuvent être obtenus à partir de la position accroupie, le coup de poing bas peut constituer un mouvement de surprise.

PIROUETTES

Tous les pirouettes sont un moyen extrêmement rapide de se mettre hors d'atteinte de votre adversaire. Il existe deux pirouettes l'une en avant et l'autre en arrière. Notez que si vous trouvez trop près du bord de l'écran dans l'une ou l'autre direction vos pirouettes peuvent ne pas être aussi efficaces.

Pirouettes en avant: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en haut vers la gauche (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

Pirouettes en arrière: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en bas et à gauche (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

CONSEILS AUX JOUEURS EXPERIMENTÉS

Blocage: Notez que les blocages ne sont pas la réponse parfaite aux actions agressives de votre adversaire. L'ordinateur peut choisir deux blocages un blocage haut et un blocage bas selon l'action entreprise par votre adversaire.

Le fait de maintenir le manche à balai en position de blocage peut vous empêcher de faire ce que vous voulez. Notez aussi que les deux balayages bas ne peuvent être bloqués. Si vous vous trouvez à distance d'être frappé par ces coups de pied balayants, les seules actions appropriées sont le saut (manche à balai) vers le haut ou l'une des pirouettes.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers le bas. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

The Way of the Exploding Fist

DISK TO LOAD TYPE: LOAD"*, B,
CASSETTE TO LOAD Hold down SHIFT and tap RUN/STOP

Die Bahn der donnernden Faust von Gregg Barnett

Die Bahn der donnernden Faust ist das ehestete, das sie je sehen werden! Werden sie ein Meister dieser alten Kunst, steigen sie vom Neuling bis zum zehnten Dan auf und testen sie so ihre Spielstärke und Disziplin.

Ihre Figur kann mittels Joystick oder Tastatur gesteuert werden. Es gibt 18 verschiedene Bewegungen einschließlich Abwehr, fliegender Tritt, Beinschwung, Rundumtritte und sogar Saldos!

Sie können entweder den Computer in verschiedenen Schwierigkeitsgraden herausfordern oder mit einem Freund kämpfen.

Die Bahn der donnernden Faust behält alles - fesselnder Wettkampf, herausfordernde graphische Darstellungen (mit über 700 Sprites!) und realer Ton Made in U.K.

Die Bahn der donnernden Faust

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Obohoo! manche Welle braucht, um mit den verschiedenen Bewegungen ganz vertraut zu werden, sollte man doch in der Lage sein, unverzüglich anzufangen ohne eine Bewegung zu kennen.

Wie Fangt man an, ohne die ganze Anleitung zu lesen:

Stecken sie ihren Joystick in den hinteren Anschluß und drücken sie den Feuerknopf. Damit startet das Spiel.

Bewegen ihrer Figur: Links- und Rechtsdruck bewegt ihre Figur in dieselbe Richtung.

Anwenden der Tritte: Alle Tritte werden durch Drücken des Feuerknopfes und Bewegen des Joysticks in die entsprechende Richtung veranlaßt.

Sich ducken: Durch Vordrücken des Joysticks springt ihre Figur auf, durch Anziehen duckt sie sich wieder hinunter.

Abwehr: Es ist auch möglich, mit dem Joystick den Angriff des Gegners abzuwehren. Dies wird durch Zurückziehen ihrer Figur erzielt, während ihr Gegner eine angreifende Bewegung macht.

Es wird manchmal vorkommen, daß Ihre Figur beim Zurückkriechen automatisch eine Abwehrstellung geht Das ist in ihrem Vorteil, da die Abwehr nur aktiv ist, wenn die Gefahr eines Treffers des Gegners vorhanden ist.

Bewegen sie den Joystick zur Mittelstellung, oder irgend einer anderen Aktion, um ihre Figur aus der Abwehr zu entlassen. "Anhalten" der Bewegungen ist die Bahn der donnernden Faust! Sie können die meisten Bewegungen kurz nach ihrem Anfang wieder zurückgenommen werden, falls man einen anderen Zug durchführen möchte. Das bedeutet, daß der Joystick lange genug in der entsprechenden Richtung gehalten werden muß, damit die Bewegung vollständig ausgeführt werden kann.

Übung der Bewegungen: Am einfachsten können sie ihre Geschicklichkeit durch Umschalten in die Spielart für zwei Teilnehmer testen, da der Gegner keine Bewegungen machen wird. Dadurch sollte es Ihnen gelingen, alle Bewegungen vollkommen zu beherrschen.

Spieldaten für ein oder zwei Teilnehmer:

Die Bahn der donnernden Faust kann von einem oder zwei Teilnehmern gespielt werden. Ein oder zwei weiße Spieler werden mit dem Joystick von hinteren Anschluß kontrolliert und der rote Spieler wird vom vorderen Anschluß kontrolliert.

Im Spiel gegen den Computer werden sie immer den weißen Spieler steuern.

Vor Beginn eines Spieles stehen ihnen jeweils folgende Einstellmöglichkeiten zur Verfügung:

DEL: An-bzw. Ausscheiden der Soundeffekte. (Die Musik bleibt immer ausgeschaltet).

F3 Schalter zum Einstellen der Anzahl der Spieler (einer oder zwei).

F7: Abheben, ob mit der Tastatur oder einem Joystick gespielt werden soll.

Um das Spiel zu beginnen, müssen sie F1 oder den Druckknopf am Joystick drücken.

Um das Spiel zu verlassen, müssen sie F5 drücken.

Wird F1 nicht gedrückt, dann geht der Computer automatisch in eine Vorführungsspielart, in der beide Figuren vom Computer gesteuert werden. Das Wort DEMO wird in der Ecke links oben am Bildschirm angezeigt. Das Drücken des Feuerknopfes erzielt im Demonstrationslauf dasselbe wie das Drücken der F1-Taste, d.h. das Spiel beginnt in der oben beschriebenen Spielart.

Spiele gegen den Computer: Das Ziel des Spielers ist das Besiegen der Gegner, die auf jeder Ebene befindlich sind auf hohen Dan-Ebenen aufzusteigen.

Sie beginnen auf dem Anfangsniveau, mit der Aufgabe, die zehnte Dan-Ebene zu erreichen.

In jeder Runde muß man mit zwei Punkten den Gegner in irgendeiner Runde zwei volle Punkte gewinnen.

Zwei Teilnehmerspiel: In dieser Lage endet der Kampf nicht wie obenstehend. Wer nach vier Runden die meisten Punkte hat, ist der Sieger.

Wenn in einer Runde die Zeit abgelaufen ist, unterbricht der Ringrichter den Kampf und eine neue Runde beginnt.

Das Punktesystem:

Punkte werden nicht je nach Handlung vergeben, sondern hängen davon ab, wie gut jede Bewegung durchgeführt wurde. Wenn ein Angriff nicht trifft, wird natürlich kein Punkt vergeben. Wenn die Bewegung ausgeszeichnet gelang, erhalten sie einen Punkt.

Im ersten Angriff kann es zu einer langwierigen Kämpfung zwar treffen, jedoch nicht vollkommen gelungen ist, erhalten sie nur einen halben Punkt.

Die Summe ihrer Punkte wird am Bildschirm durch das Jin-Yang-Symbol angezeigt. Die Punkte des weißen Spielers erscheinen an der linken Seite und die Punkte des roten Spielers rechts. (Ein halber Punkt wird durch ein halbes Symbol dargestellt.)

Zusätzlich zur Punktzahl für jeden Angriff erhalten sie eine Bewertung für jede erfolgreich durchgeführte Bewegung. Die Bewertung hängt von der Wahl der Bewegung ab. Eine schwere Bewegung, z.B. eine Rückwärtsbewegung erzielt mehr Punkte als ein leichter Zug wie ein gerader Tritt. Der erzielte Wert wird verzappt, falls die Bewegung vollkommen gelungen ist und es eine Durchführung mit voller Punktzahl im Gegen, satz zu einer nicht so gelungenen Bewegung (d.h. Durchführung mit halber Punktzahl).

Übersicht der Joystickpositionen

Die folgenden Joystickpositionen veranlassen die erwähnten Bewegungen. Danach wird jede Bewegung genauer beschrieben.

Richtung des Joysticks ohne Feuerknopf gedrückt:



DIRE RICHTUNG DES JOYSTICKS MIT FEUERKNOPF GEDRÜCKT: E



VERWENDEN DER TASTATUR:

Die Bedienung mittels Tastatur wurde für diejenigen Besitzer des Commodore Computers ermöglicht, die das Spiel ohne einen Joystick spielen wollen.

Die folgenden Tasten werden in dieser Spielart verwendet:

Spieler 1

Q	W	E
A	S	D
Z	X	C

Spieler 2

P	@	*
L	;	,

Feuerknopf:

Linke Großschreibtaste Rechte Großschreibtaste

Die Bedienung dieser Tasten stimmt mit den Joystick-Bewegungen überein. Zum umschalten zwischen Joystick- und Tastaturspielart drücken sie die F7-Taste im Demonstrationslauf.

Genaue Beschreibung der verschiedenen Tritte:

Wie zuvor erwähnt, werden alle Tritte durch Drücken des Feuerknopfes und Bewegen des Joysticks in entsprechender Richtung kontrolliert.

Die folgenden Anleitungen nehmen an, daß die Figur nach rechts schaut. In den Beschreibungen wird "rechts" und "links" verwendet. Wenn ihre Figur jedoch in die andere Richtung zeigt, werden alle Bewegungen spiegelbildlich gesehen, d.h. wenn die nach rechts gerichtete Figur zum Beispiel einen Miminahau durchführt, dann bewegt sie sich nach links gerichtet, ist muß man den Joystick nach links ziehen. Dasselbe gilt für die in den nachfolgenden Kapiteln beschriebenen Schläge und Saldo's. Es sind acht verschiedene Tritte möglich - einer pro Joystickrichtung.

Fliegender Tritt: Dies wird durch Pressen des Feuerknopfes und Vordrücken des Joysticks erreicht. Er ist ein außerordentlich starker Tritt der gegen einen aufrecht stehenden Gegner, der nicht gegen die Bewegung abwehrt, sehr erfolgreich ist. Dieser Tritt kann auch mit einer kauernden Stellung, oder falls der Gegner schnell genug reagiert, mit einer hohen Dan-Ebene ausgeführt werden. Er ist ein sehr schneller Tritt.

Hoher Tritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach rechts oben.

Mitteltritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick nach rechts.

Kurzer Geradentritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach rechts unten. Der größte Vorteil dieses Tritts ist seine schnelle Ausführung und ist für den Nahkampf gut geeignet.

Vorwärtschwing: Drücken sie den Feuerknopf und ziehen sie den Joystick zurück.

Dieser Zug bewegt ihre Figur zuerst in einer kauernden Stellung und schwingt dann vorwärts. Dies kann gegen viele gegnerische Aktionen erfolgreich sein, da er Angriff mit Angreifer trennt.

Rückwärtschwing: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links unten. Diese Bewegung gleicht dem Vorwärtschwing, nur daß hier zurückgeschwungen wird. Dies kann für den Fall verwendet werden, wenn der Gegner hinter ihnen steht.

Rundumher: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick nach links. Diese Bewegung ist der traditionelle Rundumtritt in Karate die sie lernen, das sich ganz analog an den Feuerknopf während der ganzen Bewegung wird der volle Rundumtritt vollbracht zweitens als eine schnelle Umkehr. Dies wird durch Einleiten des Rundumtritts wie oben beschrieben und durch fruchtbare Loslassen des Feuerknopfes erweitert.

Sie werden sehen, daß der volle Rundumtritt eine langwierige Bewegung ist, die in vielen Lagen besondere Vorteile bringt. Sie auch, daß der Rundumtritt sie aus der direkten Angriffslinie ihres Gegners bringt und daß einige Bewegungen des Gegens gegen sie nicht funktionieren werden. Erstens: Durch den schnellen Rundumtritt kann der Gegner nicht anstoßen. Zweitens: Durch den schnellen Rundumtritt kann der Gegner nicht anstoßen. Drittens: Durch den schnellen Rundumtritt kann der Gegner nicht anstoßen. Vier: Durch den schnellen Rundumtritt kann der Gegner nicht anstoßen. Fünf: Durch den schnellen Rundumtritt kann der Gegner nicht anstoßen. Sechs: Durch den schnellen Rundumtritt kann der Gegner nicht anstoßen. Sie können sich natürlich auch umdrehen, um hinter ihnen liegende Gegner anzugreifen (siehe Rundumtritt oben).

Schläge:

Die Bahn der donnernden Faust verlangt von ihren Anhängern nicht nur mit Tritten, sondern auch im Nahkampf mit Schlägen erfahren zu sein. Drei verschiedene Schläge können mit dem Joystick gewählt werden. Beachten sie, daß am Ausführen der Schläge der Feuerknopf nicht gedrückt werden darf.

Hochschlag: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach rechts unten (Drecksie) sie nicht den Feuerknopf). Dieser Schlag hat nur dann eine Wirkung, wenn der Gegner nahe genug steht.

Gerader Schlag: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach rechts unten (Drecksie) sie nicht den Feuerknopf). Er ist die schnellste Bewegung, die sie während einer Nahkampf erzielen kann. Durch den schnellen Gerader Schlag ist es möglich, einen Gegner anzugreifen, der an ihnen vorbei gelangt.

Tiefschlag: Dies wird durch eine Rechtsbewegung des Joysticks aus der hockenden Stellung erreicht. Da eine Vielzahl von Bewegungen in hockender Stellung gewählt werden können, ist der Tiefschlag meistens ein Überraschungszug.

Saldo's:

Mit einem Saldo gelingt es, sehr schnell aus dem Angriffsbereich des Gegners zu gelangen. Es gibt zwei Arten der Vorwärts- und Rückwärtssaldo. Beachten sie, daß am Ausführen der Saldo's keine große Wirkung haben.

Vorwärtssaldo: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach links oben (Drecksie) sie nicht den Feuerknopf).

Rückwärtssaldo: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach links unten (Drecksie) sie nicht den Feuerknopf).

Hinweise für fortgeschrittenen Spieler:

Abwehr: Beachten sie, daß Spieren nicht die beste Lösung für Angriffe ihres Gegners sind. Der Computer kann zwei Arten wählen hohe und niedrige Abwehr. Dies hängt von der Bewegung ihres Gegners ab.

Durch Verharren des Joysticks in der Abwehrstellung: ist es möglich, daß der Gegner zu einem anderen Angriff übergeht, der nicht mit der gegenwärtigen Abwehrstellung erwidert werden kann.

Wiederholen der Bewegung: die die zwei niedrigeren Schwinge nicht abgewehrt werden können. Wenn sie sich im Umkreis des Schwingens befinden, bleibt ihnen nur ein Sprung (Vorwärts, oder ein Salto über).

Drücken: Durch Niederknallen des Joysticks kann in der Duckstellung verharren bleiben. Daraus kann man entweder einen niedrigen Schlag oder zwei Schwinge anwenden.

Wenn einer der Schwinge aus dieser Stellung gewählt wird, kann er in kürzerer Zeit ausgerichtet werden und deshalb ist diese Bewegung erfolgreicher.